

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR
LOBBY, PLAY GROUND DAN CAFETARIA GEDUNG
IRENE 3 (ANAK) RUMAH SAKIT BORROMEUS
BANDUNG**



KARYA DESAIN

Ulung Prakosa Nuring Pambudi

**DESAIN INTERIOR
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2008**

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR
LOBBY, PLAY GROUND DAN CAFETARIA GEDUNG
IRENE 3 (ANAK) RUMAH SAKIT BORROMEUS
BANDUNG
JAWA BARAT**



KARYA DESAIN



**Ulung Prakosa Nuring Pambudi
NIM : 011 1214 023**

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S – 1 dalam bidang
Desain Interior
2008

Tugas Akhir Karya Desain berjudul :

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR LOBBY, PLAYGROUND DAN CAFETARIA RUMAH SAKIT BORROMEUS BANDUNG JAWA BARAT diajukan oleh Ulung Prakosa Nuring Pambudi, NIM 0111214023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 26 Januari 2008 dan telah dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Drs. Ismael Setiawan, M.M.
NIP. 132 087 538

Pembimbing II/Anggota

Drs. Tata Tjandrasat A.
NIP. 131 567 128

Cognate/ Anggota

Drs. Hartoto Indra S, M.Sn.
NIP. 131 908 825

Ketua Program Studi
Desain Interior/ Anggota

Drs. Hartoto Indra S, M.Sn.
NIP. 131 908 825

Ketua Jurusan Desain/ Anggota

Drs. A. Hendro Purwoko
NIP. 131 284 654



Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Drs. Sukarman
NIP. 130 521 245

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa. Setelah melewati waktu yang panjang dan penuh liku, akhirnya Tugas Akhir Karya Desain Perencanaan dan Perancangan Interior Lobby, Playground dan Cafeteria R.S Borromeus Bandung, Jawa Barat dapat terselesaikan. Karya Desain ini merupakan syarat untuk mencapai gelar sarjana pada Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini tidak akan dapat terwujud tanpa bantuan yang tulus dari berbagai pihak. Pada akhirnya, dengan tulus saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Yth. Bapak Drs. Ismael Setiawan, M.M. selaku pembimbing I, yang selalu memberi arahan kepada saya.
2. Yth. Bapak Drs. Tata Tjandrasat A. selaku Dosen Wali dan Pembimbing II.
3. Yth. Bapak Drs. Hartoto Indra, M.Sn., selaku cognate
4. Yth. Bapak Drs. Hartoto Indra, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Yth. Bapak Drs. Hendro Purwoko, selaku ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yth. Bapak Drs. Sukarman, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh Dosen Desain Interior dan karyawan.
8. Teman-teman Interior 2001.

9. Yang tercinta Bapak dan Ibu, beserta saudariku, terima kasih untuk dukungan moril dan materi yang tak pernah putus.
10. Keluarga Besar Soemodirdjo atas segalanya.
11. Teman-teman Ashoffa Production telah mau membantu dan menungguku hingga lulus.
12. Teman-teman Studio TA.

Akhir kata, saya ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah ikut membantu dalam proses penyusunan karya tulis ini. Semoga amal kebaikan dan keikhlasan yang telah diberikan diterima dan dibalas oleh Alloh SWT. Amin...

Selanjutnya harapan saya semoga karya desain ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan dan mohon maaf bila masih terdapat kekurangan-kekurangan dalam penulisan ini.

Yogyakarta, 20 Februari 2008

Ulung Prakosa Nuring
Pambudi Soemodirdjo

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
ABSTRAKSI	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Judul	1
B. Latar Belakang	1
C. Rumusan Masalah	3
D. Tujuan dan Sasaran Perancangan	4
E. Cakupan dan Arah Tugas	4
F. Sistem Pendekatan Pemecahan Masalah	5
BAB II LANDASAN PERANCANGAN	7
A. DESKRIPSI PROYEK	7
1. Data Fisik	7
a. Deskripsi Proyek	7
b. Lokasi bangunan	8
c. Denah	9
d. Unsur Pembentuk Ruang	10
e. Tata Kondisional	10
2. Data Non Fisik	11
3. Keinginan Klien	14

B. DATA LITERATUR	15
1. Rumah Sakit	15
2. Modern	17
3. Lobby	19
4. Lounge Lobby	20
5. Cafetaria	21
6. Waiting Area	21
7. Office	21
8. Apotek	22
9. Sirkulasi	22
10. Zoning	23
11. Unsur Pembentuk Ruang	23
12. Perabot	26
13. Tata Kondisional	27
14. Elemen Estetis	28
15. Standarisasi	29
BAB III PERMASALAHAN PERANCANGAN	36
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	39
A. KONSEP DASAR	39
1. Tema Perancangan	39
2. Gaya Perancangan	39
B. ANALISIS	40
1. Kriteria Desain	40
a. Keselamatan	40
b. Perawatan	40

c. Aksesibilitas	41
2. Analisis Tata Kondisi	41
3. Analisis Sirkulasi dan Zoning	41
4. Analisis Lay-out	42
5. Analisis Perabot	42
C. VISUALISASI PERANCANGAN	43
1. Penerapan Gaya dan Tema	43
2. Pencapaian Suasana	45
a. Lobby	45
b. Apotek	46
c. Foodcounter	47
d. Cafetaria dan Playground	48
BAB V PENUTUP	51
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN	
▪ Lembar Konsultasi	
▪ R.A.B	
▪ Katalog Pameran	
▪ Foto Suasana Pameran	
▪ Perspektif	
▪ Foto Maket Study skala 1 : 50	
▪ Foto Skema Bahan dan Warna	
▪ Konsep Grafis	
▪ Gambar Kerja	



BAB I

PENDAHULUAN

A. JUDUL

**“PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR LOBBY,
PLAYGROUND DAN CAFETARIA GEDUNG IRENE 3 (ANAK),
RUMAH SAKIT BORROMEUS BANDUNG”**

B. LATAR BELAKANG

Kesehatan merupakan salah satu kebutuhan pokok yang sangat vital dalam kehidupan setiap individu manusia. Dimana setiap manusia mendambakan hidup sehat. Kebutuhan akan kesehatan ini mutlak diperlukan dan tidak memandang segala aspek kehidupan; golongan, umur, suku, agama, status sosial maupun gender. Perkembangan manusia dalam memenuhi segala kebutuhannya yang terus berkembang dan semakin modern dalam segala aspek kehidupan manusia membawa dampak yang besar dalam pola pikir manusia. Hal ini tidak hanya dimonopoli oleh masyarakat yang hidup di kota-kota besar, namun sudah merata sampai ke daerah. Seiring dengan itu, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga mempengaruhi tuntutan akan fasilitas kesehatan yang semakin berkembang mulai dari segi manajemen, peralatan medis kedokteran sampai sistem pelayanannya.

Rumah sakit merupakan salah satu jenis sarana yang mampu menyediakan dan memenuhi kebutuhan akan kesehatan. Di samping beberapa

fasilitas kesehatan yang lain mulai dari yang berskala kecil seperti puskesmas, klinik dokter sampai rumah sakit yang bertaraf Internasional, baik itu yang dikelola swasta maupun pemerintah. Rumah sakit adalah suatu bentuk organisasi pengelola jasa pelayanan kesehatan individual secara menyeluruh. Di dalam organisasinya terdapat banyak aktifitas yang diselenggarakan oleh petugas berbagai jenis profesi, baik profesi medik, paramedis maupun non medik. Untuk dapat menjalankan fungsinya, diperlukan suatu sistem manajemen secara menyeluruh yang dimulai dari proses perencanaan, baik yang jangka pendek maupun jangka panjang. Suatu perencanaan dapat dikatakan baik apabila perencanaan tersebut dapat ditindak lanjuti secara praktis ke dalam program-program operasional yang berorientasi kepada economic – equity – quality. Artinya rumah sakit dikelola secara efektif dan efisien, melayani segala lapisan masyarakat dan berkualitas¹

Rumah sakit bagi kebanyakan orang selalu menjadi tempat terakhir yang dikunjungi dalam rangka menyembuhkan penyakit. Namun tempat tersebut sering kali mengingatkan kita pada perasaan takut, tidak nyaman dan juga sering kali menimbulkan rasa nervous. Kesan ini sering kali membuat kita stress, padahal rumah sakit sering kali menjadi tempat tinggal sementara selama masa perawatan, dimana kita atau anak-anak tersebut akan berurusan dengan serangkaian pemeriksaan, obat-obatan, para dokter dan suster.² Hal tersebut tidak hanya berlaku pada kita saja orang dewasa, anak-anak juga mengalami hal seperti diatas tadi dimana rumah sakit merupakan sosok yang

¹ <http://www.HarianUmumSuaraMerdeka.html>

² Imelda Akmal, Desain untuk fasilitas kesehatan, (Griya ASRI, Oktober 2001), hal 29.

cukup menakutkan bagi anak-anak sehingga kalau anak-anak diajak pergi kerumah sakit, mayoritas akan mengatakan tidak mau sebelum diberikan iming-iming oleh orang tuanya.

Rumah Sakit Santo Borromeus merupakan salah satu Rumah Sakit Besar yang ada di kota Bandung, Jawa Timur. Rumah Sakit Santo Borromeus terus berbenah menyesuaikan kemajuan dan perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi). Untuk dapat memenuhi segala tuntutan akan fasilitas kesehatan yang semakin berkembang dan memenuhi kebutuhan anak-anak akan hidup sehat, maka pada saat ini dibangunlah fasilitas sarana kesehatan khusus bagi anak-anak yang baru, lebih memadai dan lebih representatif.

Pembangunan perluasan bangunan rumah sakit ini terletak pada area yang berbeda dengan Rumah Sakit induk yang berada di Jl. Juanda no 100, Bandung, Jawa Barat. Pembangunan perluasan rumah sakit ini bertempat di Jl. Surya Kencana 3, Bandung, Jawa Barat. Dengan nama Gedung Irene 3, gedung ini dibangun memang khusus untuk perawatan anak.

Perencanaan dan perancangan interior lantai semi basement meliputi cafetaria, food corner, lobby dan playground. Sedangkan perencanaan dan perancangan interior lantai 1 meliputi lobby, apotik dan babyshop.

C. RUMUSAN MASALAH

Bagaimanakah merencana dan merancang interior lobby dan cafetaria Gedung Irene 3 khusus anak Rumah Sakit Santo Borromeus, Bandung, Jawa

Barat yang mampu memenuhi keinginan klien dengan gaya modern serta mampu mendukung segala aktifitas yang ada pada gedung tersebut ?

D. TUJUAN DAN SASARAN PERANCANGAN

1. Tujuan Perancangan

Merancang dan merencana interior Gedung Irene Anak Rumah Sakit Borromeus di Bandung yang bernuansa anak-anak, pada lantai 1 dan lantai semibasement dengan gaya modern sehingga dapat memfasilitasi pengguna dan pemakainya.

2. Sasaran Perancangan

Merancang dan merencana interior pada area lobby, café dan playground, sehingga memfasilitasi pemakai interior sesuai dengan fungsi dari Gedung Irene 3 (khusus anak), berdasarkan pada aspek interior yang meliputi sirkulasi, zoning, tata letak, unsur pembentuk ruang, tata kondisional dan perabot.

E. CAKUPAN DAN ARAHAN TUGAS

1. Konsep Desain

- a. Analisa (Programing).
- b. Sintesis (Alternatif).
- c. Evaluasi (Pemilihan Alternatif).

2. Desain

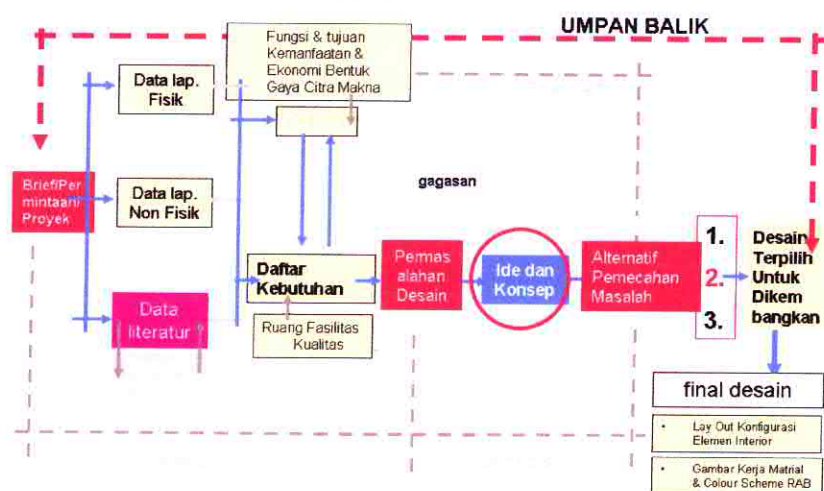
- a. Gambar Perencanaan

- Denah *Lay-Out* skala 1 : 50
- Potongan Tampak skala 1 : 50
- b. Gambar Kerja dan RAB
 - Gambar Detail
 - Rencana Lantai skala 1 : 50
 - Rencana Plafon skala 1 : 50
 - Rencana Furniture skala 1 : 20
 - Perspektif () buah
 - Maket Studi skala 1 : 50
 - Skema Bahan dan Warna
 - Rencana Anggaran Biaya

F. SISTEM PENDEKATAN PEMECAHAN MASALAH

1. Pola Pikir Perancangan

Untuk mendapatkan suatu rancangan yang memenuhi sasaran, maka pola pikir yang digunakan adalah sebagai berikut :



Gambar 1 . 1

Bagan pola perancangan

2. Proses Perancangan

- a. Penentuan Pokok Permasalahan
- b. Observasi
 - 1) Lapangan
 - 2) Literatur
- c. Pengumpulan Data
 - 1) Identifikasi
 - 2) Literatur
- d. Analisis Data
 - 1) Deskriptif
 - 2) Grafis
- e. Konsep Perancangan
 - 1) Konsep Ruang
 - 2) Konsep dan Tata Letak
 - 3) Konsep Perabot
 - 4) Konsep Tata Kondisional
 - 5) Konsep Finishing
- f. Keputusan Desain (Gambar Kerja)



